

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS II B
SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Diah Ayu Widowati
NIM 12108244032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS II B SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



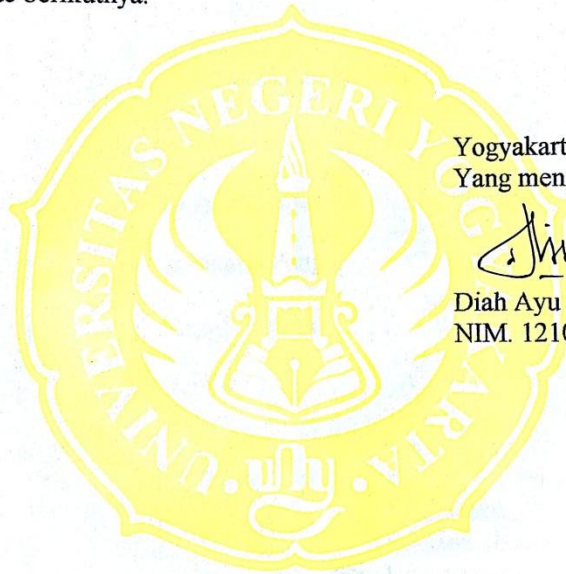
Yogyakarta, 13 Juni 2016
Dosen Pembimbing

Suyatinah, M.Pd.
NIP. 19530325 197903 2 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji dalam lembar pengesahan adalah asli, apabila terbukti palsu maka saya bersedia untuk memperbaiki dan mengikuti yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 13 Juni 2016
Yang menyatakan,

Diah Ayu Widowati
NIM. 12108244032

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS II B SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Diah Ayu Widowati, NIM 12108244032 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Suyatinah, M.Pd.	Ketua Penguji		15/7 2016
HB. Sumardi, M.Pd.	Sekretaris Penguji		15/7 2016
Sungkono, M.Pd.	Penguji Utama		15/7 2016

Yogyakarta, 20 JUL 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Ada saatnya kita bicara, ada saatnya kita mendengar. Kita bicara agar orang lain dapat mengerti, kita mendengar agar kita bisa memahami.

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS II B
SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA**

**Oleh
Diah Ayu Widowati
NIM. 12108244032
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu keterampilan menyimak cerita dan variabel bebas yaitu media boneka tangan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan yang berjumlah 26 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *mean pretest* keterampilan menyimak cerita sebesar 79,96 dan *mean posttest* sebesar 88,79. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* sebesar 8,83.

Kata kunci: *media boneka tangan, keterampilan menyimak cerita, SD*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta”.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kebijakan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Wakil Dekan I yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
5. Ibu Suyatinah, M.Pd. selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing penulis sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Bapak Kepala Sekolah SD Negeri Margoyasan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas II B SD Negeri Margoyasan.
7. Guru kelas II B sebagai kolabolator pada saat penelitian di kelas II B SD Negeri Margoyasan.
8. Siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan yang telah bersedia sebagai subjek dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Demikian skripsi ini disusun, kiranya skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Penulis



Diah Ayu Widowati
NIM. 12108244032

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Menyimak	8
1. Pengertian Menyimak	8
2. Tujuan Menyimak	9
3. Tahapan dalam Proses Menyimak	10
4. Tes Kompetensi Menyimak	11

	hal
B. Faktor yang Mempengaruhi Menyimak	13
C. Cerita	15
1. Pengertian Cerita	15
2. Unsur Cerita	16
3. Manfaat Cerita	19
D. Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita	21
1. Pengertian Boneka Tangan	21
2. Jenis-jenis Boneka	21
3. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita	22
4. Manfaat Media Boneka Tangan	23
E. Karakteristik Siswa Kelas II SD	24
F. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif	25
G. Penelitian yang Relevan	26
H. Kerangka Pikir	27
I. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Jenis Penelitian	30
C. Desain Penelitian	31
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	31
E. Tempat dan Waktu Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
F. Populasi Penelitian	33
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Instrumen Penelitian	35
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas	39

	hal
J. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	45
C. Keterbatasan Penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi <i>Pretest-Posttest</i>	37
Tabel 2. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	42
Tabel 3. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	43
Tabel 4. Perbandingan Nilai <i>Mean Pretest</i> dan <i>Mean Posttest</i>	43

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	29
Gambar 2. Perbandingan Nilai <i>Mean Pretest</i> dan <i>Mean Posttest</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Soal Uji Coba Instrumen	52
Lampiran 2. Perhitungan Validitas Instrumen	60
Lampiran 3. Perhitungan Reliabilitas Instrumen	61
Lampiran 4. Soal Valid	62
Lampiran 5. Kunci Jawaban	69
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
Lampiran 7. Daftar Nilai <i>Pretest dan Posttest</i>	98
Lampiran 8. Analisis Hasil Penelitian	99
Lampiran 9. Media Boneka Tangan	100
Lampiran 10. Dokumentasi	102
Lampiran 11. Surat	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang berikutnya. Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik dalam berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Henry Guntur Tarigan (2008: 2) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan komunikasi dua arah atau sering disebut juga sebagai komunikasi langsung. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan komunikasi satu arah atau disebut juga komunikasi secara tidak langsung.

Dilihat dari urutan pembelajaran keterampilan berbahasa, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh siswa sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. Henry Guntur Tarigan (2008: 3-5) menyatakan bahwa dengan meningkatkan kualitas menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang dan keterampilan

menyimak juga merupakan faktor penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar membaca secara efektif. Dengan demikian penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa yang lain.

Menyimak merupakan kegiatan yang banyak dilakukan oleh manusia antara lain saat pembelajaran, berinteraksi, menonton televisi, mendengarkan radio, dan lain-lain. Kegiatan menyimak dalam kehidupan manusia lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Untuk itu sebagai seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, supaya mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara.

Pernyataan tersebut didukung oleh survei yang dilakukan oleh Paul R Tankin (Henry Guntur Tarigan, 2008: 139) mengenai penggunaan waktu berkomunikasi pada keempat keterampilan berbahasa dengan hasil menyimak 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan menulis 9%. Selain itu, hasil dari penelitian Brown (Henry Guntur Tarigan, 2008:142) menyatakan bahwa 70% dari jam bangun orang dewasa dipergunakan untuk berkomunikasi baik secara santai maupun serius dan 45% dari waktu tersebut digunakan untuk menyimak. Dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian agar seimbang dengan persentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari.

Salah satu materi menyimak yang terdapat di dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD adalah menyimak cerita. Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas II semester 2 terdapat standar kompetensi yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan. Berdasarkan standar kompetensi tersebut maka siswa diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa yaitu kemampuan menerima suatu informasi dari sumber pesan. Dalam kegiatan menyimak cerita terjadi interaksi dan proses komunikasi berupa penyampaian isi cerita dari seorang sumber pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Untuk itu mengajarkan keterampilan menyimak yang benar sangat diperlukan agar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II B SD Negeri Margoyasan pada saat pembelajaran hari Kamis, 7 Januari 2016 terlihat bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih berperan dibandingkan siswa. Siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat pembelajaran menyimak cerita siswa terlihat kurang antusias saat cerita dibacakan oleh guru. Masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya dan juga sibuk bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami isi

dari cerita yang dibacakan oleh guru dan kesukaran jika diminta untuk menceritakan kembali. Hal tersebut dapat dilihat dari pendeknya tulisan siswa.

Guru kelas II B SD Negeri Margoyasan hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan. Media teks bacaan tersebut belum tepat apabila digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini dikarenakan teks bacaan yang digunakan oleh guru untuk bercerita tidak dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa usia sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi.

Salah satu media yang tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita adalah media boneka tangan. Menurut Dina Indriana (2011: 3) media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran. Kemp dan Dayton (Dina Indriana 2011: 47-48) juga menyebutkan beberapa fungsi mengenai media pembelajaran yaitu: 1) pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan; 2) pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif;

4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 5) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun; 6) adanya motivasi belajar atau sikap positif dari siswa terhadap materi pembelajaran. Dari pengertian dan fungsi media pembelajaran menurut ahli di atas dapat dilihat bahwa peranan media sangat penting yaitu sebagai alat bantu agar informasi atau materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Daryanto (2013: 33) yang menyatakan kelebihan dari media boneka tangan, yaitu: 1) efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; 2) tidak memerlukan keterampilan yang rumit; 3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul 'Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta'.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita.
2. Pada saat pembelajaran menyimak cerita siswa terlihat kurang antusias saat cerita dibacakan oleh guru.
3. Guru kelas II B SD Negeri Margoyasan hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu guru kelas II B hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan. Hal ini mendorong peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Apakah ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan tentang manfaat media dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Saleh Abas (2006: 63) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara didengar ditangkap menjadi makna yang dapat diterima. Ahli lain yaitu Yunus Abidin (2012: 93) menjelaskan bahwa menyimak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahan simakan yang diperdengarkan secara lisan.

Menurut Russel & Rusell (2008: 30) menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Henry Guntur Tarigan (2008: 31) menjelaskan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan menyimak adalah suatu proses kegiatan untuk mengorganisasikan apa yang didengar dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

2. Tujuan Menyimak

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan menyimak, namun setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dari kegiatan menyimak. Hal tersebut tergantung dari apa yang dibutuhkan oleh penyimak. Henry Guntur Tarigan (2008: 60-61) mengemukakan beberapa tujuan menyimak adalah sebagai berikut.

- a. Menyimak untuk belajar, yaitu seseorang menyimak dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
- b. Menyimak untuk menikmati audial, yaitu menyimak dengan menekankan pada sesuatu yang diujarkan, diperdengarkan, atau dipagelarkan (dalam bidang seni).
- c. Menyimak untuk mengevaluasi atau menilai bahan yang disimak.
- d. Menyimak untuk mengapresiasi, yaitu untuk menikmati serta menghargai bahan yang disimak.
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, atau perasaan.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi.
- g. Menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- h. Menyimak untuk meyakinkan diri terhadap masalah atau pendapat yang diragukan atau menyimak secara persuasif.

Menurut Saleh Abas (2006: 64) tujuan dari kegiatan menyimak adalah sebagai berikut.

- a. Mendapatkan fakta.
- b. Menganalisis fakta.
- c. Mengevaluasi fakta.
- d. Mendapatkan inspirasi.

- e. Menghibur diri.
- f. Meningkatkan kemampuan berbicara.

3. Tahapan dalam Proses Menyimak

Terdapat tahapan-tahapan untuk melakukan proses menyimak. Menurut Logan (Henry Guntur Tarigan 2008: 63) tahapan dalam proses menyimak yaitu: a) tahap mendengar, b) tahap memahami, c) tahap menginterpretasi, d) tahap mengevaluasi, dan e) tahap menanggapi.

- a. Tahap mendengar yaitu dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembaca dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, penyimak masih berada dalam tahap *hearning*.
- b. Tahap memahami yaitu setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembaca. Kemudian sampailah penyimak dalam tahap *understanding*.
- c. Tahap menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, yang cermat dan yang teliti, belum pas kalau mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian sudah sampai pada tahap *intrepreting*.
- d. Tahap mengevaluasi yaitu setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai dan mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara melalui keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*.

- e. Tahap menanggapi merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya; maka sampailah penyimak pada tahap menanggapi atau *responding*.

4. Tes Kompetensi Menyimak

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2010: 360-366) tes kompetensi menyimak terdiri dari: a) tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban, dan b) tes kompetensi menyimak dengan mengkonstruksi jawaban.

- a. Tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban.

Tes kompetensi menyimak jenis ini mengukur kemampuan menyimak peserta uji dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan. Peserta uji hanya dituntut menyimak dengan baik wacana yang diperdengarkan dan kemudian merespon atau memilih jawaban dari soal-soal yang diberikan berkaitan dengan pesan yang terkandung dalam wacana. Tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban dapat digolongkan menjadi dua yaitu: 1) tes pemahaman wacana narasi, dan 2) tes pemahaman wacana dialog.

1) Tes pemahaman wacana narasi adalah bahan tes kompetensi menyimak berupa ceramah (singkat dan agak panjang), cerita, berita, dan lain-lain.

2) Tes pemahaman wacana dialog adalah bahan kompetensi menyimak berupa dialog, khususnya dialog dengan konteks formal atau setengah formal, baik berupa dialog singkat maupun yang panjang.

- b. Tes kompetensi menyimak dengan mengkonstruksi jawaban.

Tes kompetensi menyimak dengan mengkonstruksi jawaban tidak hanya sekedar menuntut peserta didik untuk memilih jawaban dari beberapa opsi yang disediakan. Akan tetapi peserta didik diharapkan dapat mengemukakan jawaban dengan mengkreasikan jawabannya sendiri melalui informasi yang diperoleh dari wacana yang telah didengar baik secara lisan maupun tertulis.

Tulare Country Schools (Henry Guntur Tarigan 2008: 64-65) menyebutkan kemampuan menyimak siswa kelas II SD yang berada pada umur 6 ½ - 8 tahun adalah sebagai berikut.

- a. Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat.
- b. Membuat saran-saran, usul-usul, dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pengertiannya.
- c. Sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak.

Berdasarkan jenis tes kompetensi menyimak yang disampaikan di atas dan jika dikaitkan dengan kemampuan menyimak siswa kelas II SD maka jenis tes menyimak cerita yang akan diberikan adalah tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban. Bentuk tes pada penelitian ini adalah pilihan ganda dan mengisi dengan jawaban singkat. Hal tersebut dikarenakan kemampuan menyimak siswa kelas II SD masih pada tahap kemampuan memilih yang meningkat.

B. Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Menyimak

Dalam menyampaikan pembelajaran menyimak ada beberapa hal yang dapat memengaruhi keberhasilan menyimak. Oleh karena itu, guru harus memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan menyimak. Menurut Saleh Abas (2006: 64-65) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru saat memberikan pembelajaran menyimak yaitu: 1) situasi dan kondisi anak saat belajar, 2) guru/pembicara, dan 3) materi pembelajaran.

1. Situasi dan Kondisi Anak Saat Belajar

Kondisi siswa saat menyimak sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam kegiatan menyimak. Saat memberikan pembelajaran menyimak guru harus memastikan bahwa kondisi siswa pada saat itu sudah siap untuk menerima pembelajaran. Selain itu, situasi belajar ruangan di dalam kelas juga harus diperhatikan sebelum guru memberikan pembelajaran menyimak. Hal tersebut dapat terlihat dari siswa yang sudah duduk di tempatnya masing-masing dengan baik dan tenang. Guru juga harus menyesuaikan fasilitas yang ada di sekolah dengan materi yang akan disampaikan.

2. Guru / Pembicara

Dalam kegiatan menyimak diharapkan pesan disampaikan oleh pembicara sampai kepada pendengar. Pembicara dalam kelas saat pembelajaran materi menyimak adalah guru. Agar tujuan dari menyimak tersebut dapat tercapai maka guru sebagai pembicara harus merefleksi diri terhadap potensi vocal yang dimiliki. Vokal atau suara dari guru harus terdengar jelas dalam satu ruang kelas, sehingga seluruh siswa dapat menyimak dengan baik.

3. Materi Pembelajaran

Menurut Nunan (Saleh Abas, 2006: 65) dalam memberikan materi untuk pembelajaran menyimak kepada siswa seorang guru harus memperhatikan beberapa hal yaitu:

- a. siapa yang akan menyimak, materi yang akan diberikan harus sesuai dengan latar belakang siswa, sehingga materi yang akan disampaikan sesuai dengan nalar pendengar atau siswa;
- b. materi yang akan digunakan untuk kegiatan menyimak siswa sebaiknya berasal dari sumber belajar yang dekat dengan lingkungan siswa yang kemudian dapat berangsur-angsur menjauh menuju ke hal yang lebih abstrak;
- c. materi yang akan disampaikan harus lengkap dan jelas;
- d. informasi yang akan disampaikan harus tersusun secara kronologis, dan
- e. dalam memberikan materi menyimak jangan terlalu banyak untuk menggunakan kata ganti.

Menurut Hunt (Henry Guntur Tarigan 2008: 104) terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan menyimak adalah sebagai berikut.

- a. Sikap.
- b. Motivasi.
- c. Pribadi.
- d. Situasi kehidupan.
- e. Peranan masyarakat.

Webb (Henry Guntur Tarigan 2008: 104) mengemukakan ada lima faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan menyimak adalah sebagai berikut.

- a. Pengalaman.
- b. Pembawaan.
- c. Sikap atau pendirian.
- d. Motivasi, daya pengerak, prajoyana.
- e. Perbedaan jenis kelamin atau seks.

Menurut Logan (Henry Guntur Tarigan 2008: 105) ada empat faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan menyimak adalah sebagai berikut.

- a. Faktor lingkungan, yang terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- b. Faktor fisik.
- c. Faktor psikologis.
- d. Faktor pengalaman.

C. Cerita

1. Pengertian Cerita

Menurut Muhammad Nur Mustakhim (2005: 12) cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai lambang dari kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang ada di dalam masyarakat. Muhammad Nur Mustakhim (2005: 12-13) menambahkan bahwa cerita mempunyai makna yang luas apabila ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Dari segi bentuk cerita dimaknai bahwa cerita adalah

fantasi atau khayalan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat (*floklore*), cerita yang benar-benar terjadi seperti sejarah (*history*), dan cerita dalam imajinasi penulis/pengarang (*fiction*). Sedangkan cerita dari segi isi berupa cerita tentang kepahlawanan, cerita ilmu pengetahuan, cerita keagamaan, dan cerita tentang suka duka pengarang.

Bachtiar Bahri (2005: 17) cerita adalah sarana untuk menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih luas pada sasaran atau penyimak. Menurut Supriyadi (2006: 4) cerita anak adalah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi pengalaman, perasaan, pikiran anak secara jujur yang ditulis oleh pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak. Titik W.S, dkk (Yusi Rosdiana, 2009: 6.4) berpendapat bahwa cerita anak merupakan cerita sederhana yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian cerita adalah sebuah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi pengalaman, perasaan, pikiran yang ditulis oleh pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima.

2. Unsur Cerita

Menurut Burhan Nurgiantoro (2013: 221) unsur-unsur pembangun sebuah cerita terdiri atas dua macam yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar teks cerita seperti jati diri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup, kondisi kehidupan

sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita, dan lain-lain. Sedangkan unsur intrinsik merupakan unsur pembangun cerita yang berasal dari dalam, yaitu: a) tokoh, b) alur cerita, c) latar, d) tema, e) moral, f) sudut pandang, dan g) stile dan nada.

a. Tokoh

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013: 222) tokoh cerita merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita. Menurut Supriyadi (2002: 59) Tokoh cerita yang membawa amanah atau pesan baik adalah tokoh protagonis, sedangkan tokoh cerita yang memiliki sifat buruk disebut dengan tokoh antagonis.

b. Alur Cerita

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013: 237) alur dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Wellek (Supriyadi 2006: 60) mendefinisikan alur atau plot sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita.

c. Latar

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013: 249) latar atau setting merupakan lokasi dimana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya.

d. Tema

Menurut Lukens (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 260) tema merupakan gagasan yang mengikat cerita. Burhan Nurgiyantoro (2013: 249) menambahkan tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita.

e. Moral

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013: 265) moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca, misalnya: bermanfaat bagi kehidupan, bermakna positif, dan mendidik.

f. Sudut Pandang

Menurut Abrams (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 269) sudut pandang merupakan cara atau pandangan pengarang sebagai sarana untuk menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa.

g. *Style* / gaya penceritaan

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2013: 273) *style* berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipegunakan dalam sebuah teks cerita.

Sejalan dengan pendapat di atas, Yusi Rosdiana (2009: 6.17-6.24) menyebutkan unsur intrinsik cerita yaitu: a) tema, b) amanat, c) tokoh, d) latar atau *setting*, e) alur, dan f) sudut pandang atau *point of view*.

- a. Tema merupakan gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari cerita.
- b. Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.
- c. Tokoh merupakan individu yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada di dalam cerita. Tokoh disini dapat berwujud manusia, binatang, atau benda yang diseruai sebagai manusia.
- d. Latar atau *setting* berhubungan dengan tempat, waktu, dan suasana yang terdapat dalam cerita. Latar tempat menunjukkan dimana tempat terjadinya

peristiwa yang ada dalam cerita. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita. Latar suasana menunjukkan bagaimana suasana saat peristiwa dalam cerita itu terjadi.

- e. Alur adalah jalannya cerita yang disajikan sesuai dengan urutan waktu tertentu.
- f. Sudut pandang atau *point of view* digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki satu kesatuan. Sudut pandang dibedakan menjadi dua yaitu: 1) sudut pandang orang pertama, dan 2) sudut pandang orang ketiga.
 - 1) Sudut pandang orang pertama yaitu pengarang menempatkan diri sebagai tokoh sentral yang bercerita tentang dirinya atau pengalaman pribadinya.
 - 2) Sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang hanya bertindak sebagai pencerita dan tidak berada di dalam cerita.
- g. Gaya dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita ditujukan untuk siapa.

3. Manfaat Cerita

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 95-115) menjelaskan tentang manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek yaitu: a) membantu pembentukan pribadi dan moral, b) menyalurkan kebutuhan imajinasi, c) memacu kemampuan verbal, d) merangsang minat baca, dan e) membuka cakrawala pengetahuan.

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral

Cerita sangat efektif untuk membentuk cara berpikir dan berperilaku seorang anak. Anak yang sudah biasa menyimak cerita, dalam jiwa mereka akan tumbuh sebagai pribadi yang hangat serta memiliki kecerdasan

interpersonal. Selain itu, dengan menyimak cerita juga dapat mendorong perkembangan moral anak.

Hal tersebut dikarenakan di dalam sebuah cerita biasanya terkandung contoh perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk. Contoh perilaku yang baik dimaksudkan agar siswa dapat meniru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan contoh perilaku yang buruk dimaksudkan agar siswa dapat menghindari dan tidak meniru perbuatan tersebut.

b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi

Seorang anak membutuhkan penyaluran imajinasi mengenai berbagai hal yang selalu muncul di dalam pikiran mereka. Pada saat menyimak cerita imajinasi yang ada pada diri anak akan mulai bekerja. Mereka membayangkan kejadian dan juga perilaku tokoh yang ada di dalam cerita. Imajinasi yang ada pada diri anak pada saat menyimak cerita akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.

c. Memacu kemampuan verbal

Pada saat menyimak cerita, anak dapat belajar mengucapkan bunyi-bunyi yang bermakna dengan benar, sehingga mereka dapat menyusun kata-kata dengan logis dan mudah dipahami. Hal tersebut menjadikan anak terdorong untuk senang bercerita atau berbicara.

d. Merangsang minat baca

Menyimak cerita dapat menjadi cara yang efektif untuk menstimulus anak agar anak gemar membaca.

e. Membuka cakrawala pengetahuan

Dengan menyimak cerita maka akan menambah pengetahuan seorang individu tentang hal-hal yang belum diketahui. Misalnya saja bahan simakan cerita anak berupa cerita yang memiliki karakteristik budaya, sehingga anak dapat mengenal nama-nama tempat, kebiasaan masyarakat yang tinggal di daerah tertentu, bahasa yang digunakan, dan lain-lain yang sebelumnya belum diketahui oleh anak.

D. Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita

1. Pengertian Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, jika dikaitkan dengan pengertian boneka tangan dapat disimpulkan media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

2. Jenis-jenis Boneka

Menurut Daryanto (2013: 33) boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu: a) boneka jari, b) boneka tangan, c) boneka tongkat, d) boneka tali, dan e) boneka bayang-bayang.

- a. Boneka jari merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
- b. Boneka tangan merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
- d. Boneka tali (marionet) digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
- e. Boneka bayang-bayang (shadow puppet) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi boneka di atas, maka peneliti memilih boneka tangan sebagai media untuk pembelajaran menyimak cerita. Pemilihan media boneka tangan ini dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menyimak cerita, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi yang terkandung di dalam cerita.

Peneliti tidak memilih boneka jari dikarenakan ukurannya yang terlalu kecil, sehingga tidak semua siswa dapat melihat boneka tersebut. Jenis boneka tongkat tidak digunakan oleh peneliti dikarenakan susah mencari boneka tersebut dipasaran. Peneliti tidak menggunakan boneka tali dan bayang-bayang karena memerlukan waktu yang banyak untuk persiapan sebelum digunakan.

3. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita

Ki Heru Cakra (2012: 64-65) menyatakan bahwa ada rambu-rambu dalam memainkan boneka yaitu: a) tanpa panggung, dan b) menggunakan panggung.

- a. Memainkan boneka tanpa panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Boneka cukup dua buah.
 - 2) Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas.
 - 3) Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja.
 - 4) Intonasi wajib diperhatikan.
 - 5) Waktu dan misi.
- b. Memainkan boneka dengan menggunakan panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut.
- 1) Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik, antara lain:
 - a) panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
 - b) tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
 - c) tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan, dan
 - d) pemakaian background sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.
 - 2) Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.
 - 3) Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.
 - 4) Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.
 - 5) Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.
 - 6) Misi dan waktu.

4. Manfaat Media Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2013: 33) kelebihan menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.

- c. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

E. Karakteristik Siswa Kelas II SD

Menurut Piaget (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2002: 72-73) mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tingkatan yaitu: 1) tahap sensori motorik (0-2 tahun), 2) tahap praoperasional (2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan 4) tahap operasional formal (11-15 tahun).

- a. Tahap sensori motorik, menunjukkan kemampuan anak mengenai permanensi yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek tetap ada meskipun sedang tidak tampak pada saat itu.
- b. Tahap praoperasional, pada tahap ini perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan berfikir anak masih egosentris.
- c. Tahap operasional konkret, menunjukkan kemampuan anak dalam berpikir sudah mampu secara logis dan sudah mulai mengurangi egosentris. Namun pada tahap ini anak belum dapat berpikir secara abstrak.
- d. Tahap operasional formal, pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah, kemudian menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas maka perkembangan ranah kognitif anak kelas II SD yang berumur 8/9 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret. Artinya dalam proses pembelajaran guru harus memanfaatkan media

termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, penyampaian materi menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan ini bertujuan untuk mengkonkretkan dan memperjelas isi atau pesan cerita.

F. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Bloom (Purwanto, 2010: 50-51) membagi dan menyusun tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai ke yang paling tinggi dan kompleks yaitu: a) ingatan (C1), b) pemahaman (C2), c) penerapan (C3), d) analisis (C4), e) sintesis (C5), dan f) evaluasi (C6).

- a. Kemampuan mengingat (*konowledge*) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk memanggil kembali fakta yang telah disimpan di dalam otak yang kemudian digunakan untuk merespon atau menanggapi suatu masalah.
- b. Kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.
- c. Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, dan sebagainya yang akan digunakan untuk memecahkan masalah.
- d. Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan untuk memahami sesuatu dengan cara menguraikannya.

- e. Kemampuan sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan kognitif dalam hal memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian menjadi satu kesatuan.
- f. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan untuk membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, tingkat hasil belajar kognitif yang digunakan untuk siswa kelas II SD adalah ingatan / *konowledge* (C1), pemahaman / *comprehension* (C2), penerapan / *application* (C3).

G. Penelitian yang Relevan

1. Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta oleh Septiana Utaminingrum PGSD FIP UNY (2015). Dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD. Hasil dari penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).
2. Pengaruh Model Membaca Total Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V B SD N 1 Sumberagung Jetis Kabupaten Bantul

oleh Nunung Febriana PGSD FIP UNY (2014). Dengan model membaca total dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V B SD N 1 Sumberagung Jetis Kabupaten Bantul. Hasil dari penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara model membaca total dengan kemampuan membaca pemahaman. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan antara nilai rerata kelompok kontrol (*pretest*) dan kelompok eksperimen (*posttest*) yaitu 60,90 dan 73,30. Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 12,40.

H. Kerangka Pikir

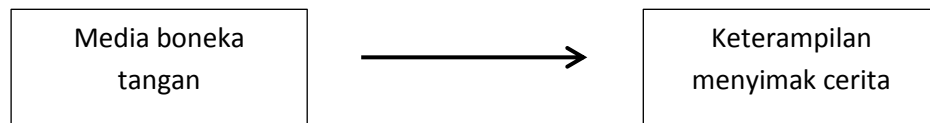
Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan untuk mengorganisasikan apa yang didengar dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dari seorang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang aling awal sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lainnya.

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam kehidupan manusia dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Untuk itu sebagai seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, supaya mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara. Pemahaman dalam memahami makna komunikasi dari pembicara dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia maupun pembelajaran.

Salah satu materi menyimak yang terdapat di dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD adalah menyimak cerita. Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas II semester 2 terdapat standar kompetensi yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan. Berdasarkan standar kompetensi tersebut maka siswa diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan ranah kognitif siswa kelas II SD yang berumur 8/9 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak-anak berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret, sehingga dalam mengajarkan materi menyimak cerita diperlukan media yang tepat agar dapat menunjang keberhasilan siswa dalam menyimak cerita.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran menyimak cerita adalah media boneka tangan. Media boneka tangan adalah suatu media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, berupa boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Jika siswa, tertarik untuk mengetahui isi cerita yang diceritakan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak cerita yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.

I. Hipotesis Penelitian

Dari teori-teori yang dikemukakan di atas, maka sebelum dilakukan pengambilan data, dalam penelitian dirumuskan terlebih dahulu hipotesis tindakan sebagai dugaan awal peneliti yaitu ada pengaruh antara penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian terdiri dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Cresweel (Asmadi Alsa, 2007: 13) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan angka dan data. Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan hasil dari penelitian ini berupa angka-angka.

B. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol.

Menurut Sugiyono (2013: 108-109) dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk jenis eksperimen yaitu: 1) *Pre-Exsperimental Design*, 2) *True Experimental Design*, 3) *Factorial Design*, dan 4) *Quasi Exsperimental Design*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental* atau pra eksperimen.

C. Desain Penelitian

Menurut Sukardi (2011: 184) desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data. Menurut Sugiyono (2013: 108-109) ada tiga bentuk dalam penelitian pra eksperimen yaitu: 1) *one shot case study*, 2) *one group pretest-posttest design*, 3) *intact group comparison*. Desain yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Sugiyono (2013: 111) menggambarkan *one group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut.

$$O1 \text{ X } O2$$

Keterangan:

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan atau *treatment*

Pengaruh perlakuan = $O2 - O1$

D. Variabel Penelitian dan Devinisi Operasional Variabel

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) variabel adalah obyek penelitian atau segala sesuatu yang menjadi pokok perhatian suatu penelitian. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2013: 61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Jadi, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi hasil suatu penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

2. Variabel terikat

Sugiyono (2013: 61) berpendapat bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak cerita. Keterampilan menyimak cerita adalah mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memahami isi dari cerita yang didengar. Keterampilan menyimak cerita diteliti dari tingkat hasil belajar kognitif yaitu: ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3).

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II B SD Negeri Margoyasan. Sekolah tersebut beralamat di Jalan Taman Siswa 4 RT 028/07, Gunung Ketur, Pakualaman, Yogyakarta. SD Negeri Margoyasan terletak cukup strategis dan mudah dijangkau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016 pada bulan April sampai dengan Mei. Tepatnya pada tanggal 30 April 2016 – 7 Mei 2016. Rincian kegiatan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Tes untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita siswa sebelum dilakukan pembelajaran dilakukan pada tanggal 30 April 2016.
- b. Pembelajaran menyimak cerita (menggunakan media boneka tangan) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada tanggal 2 Mei 2016, 3 Mei 2016, 4 Mei 2016, dan 6 Mei 2016.
- c. Tes untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita siswa setelah diberi perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media boneka tangan dilakukan pada tanggal 7 Mei 2016.

F. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2006: 130) menjelaskan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 26 siswa dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

1. Tes

Suharsimi Arikunto (2006: 150) menjelaskan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Menurut Nana Sudjana (2009: 44) tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi menyimak cerita. *Posttest* yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita. Soal *pretest* dan *posttest* pada

penelitian ini terdiri atas 34 soal pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 231) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang diamati melalui benda mati. Menurut Sugiyono (2013: 329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menyimak cerita.

H. Instrumen Penelitian

Purwanto (2010: 56) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Menurut Musa Sukardi dan Tumardi (2000: 12) tes objektif adalah tes yang menuntut *testee* memilih jawaban yang benar di antara pilihan jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat serta melengkapi pernyataan yang belum sempurna. Menurut Zainal Arifin (2009: 135) tes objektif sering juga disebut sebagai tes dikotomi karena jawabannya antara

benar dengan skor 1 atau salah dengan skor 0. Bentuk tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes pilihan ganda dan jawaban singkat. Soal tes objektif pada penelitian ini tersaji pada lampiran.

a. Bentuk Tes Pilihan Ganda

Menurut Nana Sudjana (2009: 48) soal tes pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang paling tepat atau paling benar. Dengan menggunakan bentuk tes ini maka jawaban dari peserta tes sudah pasti benar atau salah, sehingga bersifat objektif. Berdasarkan pemaparan di atas, maka tes pilihan ganda sesuai jika digunakan untuk menilai siswa SD kelas rendah pada materi menyimak cerita.

b. Bentuk Tes Jawaban Singkat

Menurut Nana Sudjana (2009: 44) bentuk soal jawaban singkat merupakan soal yang meminta peserta tes untuk menjawab dalam bentuk kata, bilangan, kalimat, atau simbol yang jawabannya hanya dapat dinilai benar atau salah. Tes ini menuntut siswa untuk menjawab dengan singkat dan tepat. Dengan demikian, tes jawaban singkat ini sesuai jika digunakan untuk menilai siswa SD kelas rendah pada materi menyimak cerita.

Soal tes objektif dibuat berdasarkan kisi-kisi. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur nilai keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi *Pretest-Posttest*.

Indikator	Jenjang Kemampuan			Banyak soal
	C1	C2	C3	
1.3.1 Siswa menyebutkan tema yang terdapat dalam cerita.		25, 32		2
1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.	1, 7, 11, 14, 15, 20, 21, 22, 33*	4, 6, 7, 16, 23, 29, 34*, 38,		15
1.3.3 Siswa menyebutkan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita.	17, 31*	13		2
1.3.4 Siswa menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam cerita.		18*, 28, 36, 37		3
1.3.5 Siswa menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita.	2, 3, 5*, 12, 24			4
1.3.6 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.		9, 30, 40		3
1.3.7 Siswa menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari.		10, 19, 26*, 27,	35, 39	5
Jumlah				34

**butir soal gugur*

I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Sukardi (2013: 122) menjelaskan validitas suatu tes adalah derajat yang menunjukkan ketepatan dimana suatu tes mengukur apa yang harus diukur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji validitas isi. Menurut Purwanto (2010: 120) validitas isi dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) dan analisis korelasi butir-butir dengan cara menguji coba soal. *Expert judgement* dilakukan dengan Ibu Suyatinah, M.Pd sebagai dosen bahasa Indonesia sedangkan uji coba soal dilakukan di SD Negeri Golo yang berjumlah 28 siswa. Skor hasil uji coba selanjutnya dihitung dengan menggunakan *SPSS 17.0 for windows*.

Menurut Eko Putro Widoyoko (2014: 181-189) rumus yang digunakan dalam validitas instrumen adalah *pearson product moment* dengan ketentuan apabila hasil *output* menunjukkan $r_{xy} > r_{tabel}$ artinya instrumen dinyatakan valid. Harga r_{tabel} untuk $N = 28$ adalah 0,374. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS version 17.0 for windows* didapatkan data bahwa dari 40 butir soal pilihan ganda terdapat 34 butir soal yang dinyatakan valid dan 6 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Butir soal yang dinyatakan tidak valid terdapat pada nomor 5, 17, 26, 31, 33, dan 34. Soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita sejumlah 34 butir soal. Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi atau keajegan. Menurut Sukardi (2013: 127) suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila tes mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Untuk mengukur reliabilitas suatu tes perlu dilakukan uji coba tes dan hasilnya dihitung dengan menggunakan program *SPSS version 17.0 for windows*. Dalam penelitian ini reliabilitas diukur dengan menggunakan rumus *Split Half*. Menurut Eko Putro Widoyoko (2014: 160) untuk instrumen yang skornya adalah 1 dan 0 maka tingkat reliabilitas dapat dicari dengan menggunakan rumus *Split Half*.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 276), kriteria besarnya koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut.

Koefisien reliabilitas	Keterangan
$0,80 < r_{hitung} < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{hitung} < 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{hitung} < 0,60$	Reliabilitas cukup
$0,20 < r_{hitung} < 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 < r_{hitung} < 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus *Split Half* dan bantuan program *SPSS version 17.0 for windows* maka diperoleh nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,823 yang termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada lampiran 3.

J. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013: 207) analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2013: 207-208) menjelaskan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul secara apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Sugiyono (2013: 208) mengemukakan penyajian data dalam statistik deskriptif melalui tabel, grafik, diagram, pictogram, perhitungan *mean*, *median*, *modus*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, serta perhitungan persentase. Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan penyajian data dalam bentuk diagram batang dan perhitungan *mean*.

Pengujian pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita dilakukan dengan cara membandingkan rata-rata (*mean*) nilai tes yang diperoleh pada hasil *mean pretest* dan *mean posttest*. Rumus statistik yang digunakan untuk menghitung rata-rata atau *mean* adaah sebagai berikut.

$$Mean = \frac{\sum f}{N}$$

Keterangan:

Mean = rata-rata

Σf = jumlah data

N = jumlah individu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Margoyasan kelas II B adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak Cerita

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi menyimak cerita. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 30 April 2016. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 34 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 26 siswa. Data hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak cerita dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Pretest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
82 – 95	14	Baik Sekali
68 – 81	12	Baik
54 – 67	0	Cukup
40 – 53	0	Kurang
26 – 39	0	Gagal
Jumlah	26	

Berdasarkan tabel nilai *pretest* di atas dapat diketahui 12 siswa memperoleh nilai antara 82 - 95, 14 siswa memperoleh nilai antara 68 – 81. Hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak cerita di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean pretest* siswa kelas II B adalah 79,96.

2. Deskripsi Hasil *Posttest* Keterampilan Menyimak Cerita

Pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Setelah 4 kali pembelajaran menyimak cerita kemudian dilakukan pengukuran kemampuan siswa dengan memberikan *posttest* keterampilan menyimak cerita. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 34 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 26 siswa. Data hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak cerita dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Nilai *Posttest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 100	17	Baik Sekali
69 – 84	9	Baik
53 – 68	0	Cukup
37 – 52	0	Kurang
21 – 36	0	Gagal
Jumlah	26	

Berdasarkan tabel nilai *posttest* di atas dapat diketahui 9 siswa memperoleh nilai antara 69 - 84, 17 siswa memperoleh nilai antara 85 - 100. Hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak cerita di atas dapat dihitung rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean posttest* siswa kelas II B adalah 88,79.

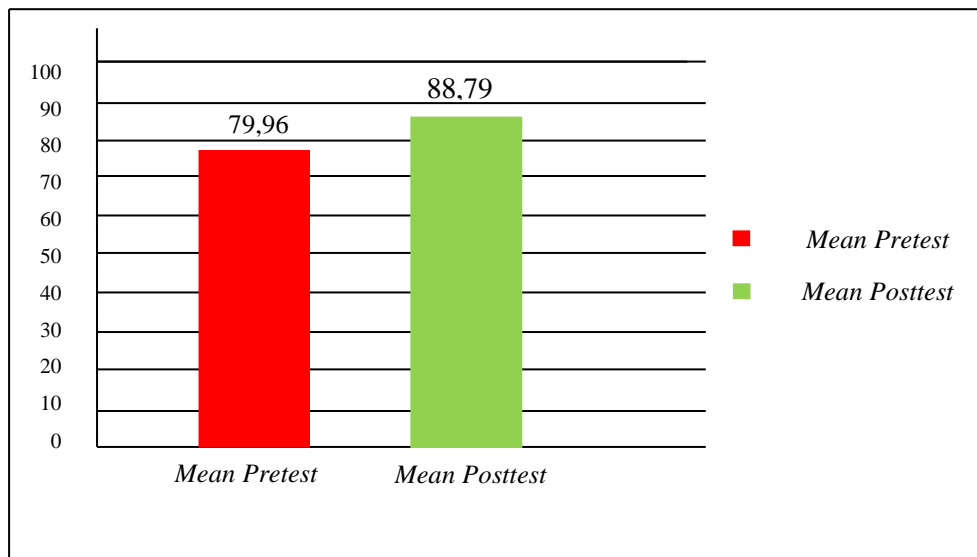
3. Analisis Data

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rerata atau *mean* antara *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Perbandingan nilai *mean pretest* dan *mean posttest* .

<i>Mean pretest</i>	<i>Mean posttest</i>
79,96	88,79

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *mean pretest* adalah 79,96 dan nilai *mean posttest* dengan menggunakan media boneka tangan adalah 88,79. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan. Jika digambarkan dalam diagram batang akan terlihat sebagai berikut.



Gambar 2. Perbandingan Nilai *Mean Pretest* dan *Mean Posttest*.

Berdasarkan diagram di atas dapat diperoleh nilai rata-rata atau *mean pretest* berbeda dengan nilai rata-rata atau *mean posttest*. Dari diagram di atas dapat diketahui nilai *pretest* dan *posttest* memiliki selisih nilai sebesar 8,83. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

B. Pembahasan

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap kemampuan menyimak cerita.

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan atau *treatment* diberikan sebanyak 4 kali. *Treatment* atau pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media boneka tangan. Setelah *treatment* berakhir kemudian diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan menyimak cerita siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan *mean pretest* adalah 79,96 dan hasil *mean posttest* adalah 88,79. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* adalah 8,83. Hasil *mean pretest* dan *mean posttest* menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu akibat dari penggunaan media boneka tangan.

Menurut Bachtiar Bachri (2005: 138) boneka merupakan representasi wujud banyak obyek yang sangat disukai oleh anak dan memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak. Daya tarik yang sangat kuat dari boneka termasuk media boneka tangan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: 24-25) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Penggunaan media boneka tangan dapat membuat siswa memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru, sehingga nilai keterampilan siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari

nilai rata-rata atau *mean pretest* dengan nilai rata-rata atau *mean posttest* setelah menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2011: 25-27) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan adalah sebagai berikut.

1. Skor yang digunakan untuk analisis data tidak menggunakan rata-rata tiap pertemuan, akan tetapi menggunakan skor *posttest* setelah beberapa pertemuan dan siswa telah melakukan aktivitas di luar proses pembelajaran, sehingga dimungkinkan ada variabel lain yang mempengaruhinya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *mean* keterampilan menyimak cerita *pretest* sebesar 79,96 dan *mean posttest* sebesar 88,79. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* sebesar 8,83.

B. Saran

1. Kepada guru disarankan untuk menggunakan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita.
2. Kepada Kepala Sekolah hendaknya dapat melakukan pengadaan media termasuk media boneka tangan agar pembelajaran lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmadi Alsa. (2007). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bachtiar Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhan Nurgiyantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- . (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Peajar.
- Ki Heru Cakra. (2012). *Mendongeng dengan Mata Hati*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Muhammad Nur Mustakhim. (2005). *Peranan Cerita dalam Pembentukan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musa Sukardi & Tumardi. (2000). *Evaluasi Pendidikan*. Depdiknas Universitas Negeri Malang: Malang.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nunung Febriana. (2014). "Pengaruh Model Membaca Total Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V B SD N 1 Sumberagung Jetis Kabupaten Bantul".Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saleh Abas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Septiana Utaminingrum. (2015). "Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta" Diakses dari [http://eprints.uny.ac.id/25578/1/Skripsi % 20 Septiana % 20 Utaminingrum.pdf](http://eprints.uny.ac.id/25578/1/Skripsi%20Septiana%20Utaminingrum.pdf) pada 2 Maret 2016 pukul 16.00.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- . (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyadi. (2006). *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Tarigan Henry Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yunus Abidin. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Yusi Rosdiana, dkk. (2009). *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Uji Coba Instrumen

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Tokoh yang ada di dalam cerita berjudul 'Keledai yang Sakit' adalah
 - a. Keledai, Angsa, dan Kelinci
 - b. Keledai, Ayam, dan Kelinci
 - c. Keledai, Bebek, dan Kelinci
2. Cerita yang berjudul 'Keledai yang Sakit' terjadi pada ... hari.
 - a. pagi hari
 - b. siang hari
 - c. sore hari
3. Latar cerita berjudul 'Keledai yang Sakit' berada di
 - a. di hutan dan di taman
 - b. di bukit dan di taman
 - c. di bukit dan di sungai
4. Hewan yang menyarankan Keledai untuk pergi ke rumah sakit adalah
 - a. Kelinci
 - b. Bebek
 - c. Ayam
5. Keledai bertemu dengan Kelinci di
 - a. di hutan
 - b. di bukit
 - c. di taman

6. Pada akhir cerita Keledai berjanji jika sudah sembuh akan
 - a. makan dengan teratur
 - b. berolahraga dengan teratur
 - c. membersihkan lingkungan tempat tinggal
7. Peralatan olahraga yang ingin dimiliki oleh keledai adalah
 - a. sepeda
 - b. raket
 - c. bola
8. Akibat yang dirasakan oleh Keledai karena tidak pernah berolahraga adalah
 - a. badan Keledai menjadi gendut
 - b. badan Keledai menjadi kurus
 - c. badan Keledai menjadi sakit
9. Amanat dari cerita yang telah kalian simak adalah
 - a. kita harus rajin berolahraga agar tubuh kita tidak mudah terserang penyakit
 - b. kita tidak boleh mengambil barang yang bukan milik kita
 - c. kita harus tolong menolong dalam kebaikan
10. Dalam cerita yang kalian simak terdapat dialog yang mengatakan bahwa sehat itu ... dan sakit itu
 - a. mahal dan mahal
 - b. murah dan mahal
 - c. mahal dan murah

11. Tokoh yang ada di dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
- a. Macan Tutul, Keledai, dan Jerapah
 - b. Macan Tutul, Monyet, dan Katak
 - c. Macan Tutul, Monyet, dan Keledai
12. Latar cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' berada di
- a. di tepi sungai
 - b. di bukit
 - c. di hutan
13. Tokoh yang tidak bersyukur atas karunia yang diberikan Tuhan adalah
- a. Macan Tutul
 - b. Monyet
 - c. Jerapah
14. Nama tokoh Macan Tutul dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
- a. Onyit
 - b. Moci
 - c. Jeje
15. Nama tokoh Monyet dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
- a. Onyit
 - b. Moci
 - c. Jeje
16. Moci mempunyai keinginan yaitu
- a. memiliki bulu yang lebat

- b. memiliki bulu yang lembut
 - c. memiliki bulu yang berwarna hijau
17. Tokoh yang membantu menyelesaikan masalah Moci adalah
- a. Jeje
 - b. Siro
 - c. Onyit
18. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Onyit adalah
- a. membantu menyelesaikan masalah Moci
 - b. mengejek Moci yang sedang kebingungan
 - c. memarahi Moci yang tidak memiliki rasa bersyukur
19. Kita harus ... pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa.
- a. merusak
 - b. membuang
 - c. mensyukuri
20. Jeje memberikan syarat kepada Macan Tutul untuk makan ... seumur hidupnya agar bulunya dapat berubah menjadi berwarna hijau.
- a. sayur-sayuran
 - b. buah-buahan
 - c. daging
21. Tokoh yang ada dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. Buaya, Bebek, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
 - b. Buaya, Angsa, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
 - c. Buaya, Bebek, Kambing, Anak Gajah, dan Induk Gajah

22. Hewan yang kelaparan dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. Induk Gajah
 - b. Keledai
 - c. Buaya
23. Yang dilakukan Bebek setelah mengetahui ada seekor Buaya yang sedang memburunya adalah
- a. berenang cepat ke darat dan berlari
 - b. berlari ke darat dan bersembunyi
 - c. berenang cepat ke darat dan bersembunyi
24. Dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' ada seekor Anak Gajah yang berada di
- a. di hutan
 - b. di telaga
 - c. di tepi sungai
25. Cerita yang berjudul 'Buaya yang Serakah' menceritakan tentang
- a. Buaya yang mati karena serakah dan tidak bersyukur
 - b. Buaya yang mati karena berbohong
 - c. Buaya yang mati karena mencuri
26. Tidak mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Tuhan adalah perbuatan yang
- a. baik
 - b. terpuji
 - c. tercela

27. Menolong adalah perbuatan yang
- a. terpuji
 - b. tercela
 - c. jahat
28. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Buaya adalah
- a. sombong
 - b. pemarah
 - c. serakah
29. Cara anak Gajah menyelamatkan diri dari Buaya adalah
- a. lari dan berteriak meminta tolong kepada semua hewan
 - b. lari dan berteriak meminta tolong memanggil induknya
 - c. lari sekuat tenaga
30. Amanat cerita yang berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. menolong siapapun harus disertai dengan rasa tulus dan ikhlas
 - b. bersyukur atas pemberian Tuhan meskipun hanya sedikit
 - c. kita harus dapat memanfaatkan kesempatan yang ada
31. Tokoh antagonis yang terdapat dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. Buaya
 - b. Bebek
 - c. Anak Gajah
32. Cerita yang berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' menceritakan tentang
- a. Macan Tutul yang sedih karena hutan banjir

- b. Macan Tutul yang sedih karena manusia membakar hutan
 - c. Macan Tutul yang sedih karena pohon di hutan ditebang oleh manusia
33. Nama tokoh Macan Tutul dalam cerita yang kalian simak adalah
- a. Onyit
 - b. Moci
 - c. Siro
34. Macan Tutul bersedih karena
- a. pohon-pohon di hutan ditebangi oleh manusia
 - b. manusia menembak hewan-hewan yang ada di hutan
 - c. banyak manusia yang membuang sampah sembarangan di hutan
35. Menolong teman yang sedang berada dalam kesulitan merupakan perbuatan yang
- a. buruk
 - b. tercela
 - c. terpuji
36. Sikap buruk yang tidak dapat kita tiru dari tokoh Moci adalah
- a. bertanggung jawab atas kesalahannya
 - b. membantu Siro menanam bibit pohon
 - c. akan menerkam manusia yang datang untuk menebang pohon di hutan
37. Sikap baik yang dapat kita tiru dari tokoh Siro adalah
- a. menyelesaikan masalah tidak dengan kekerasan
 - b. mengembalikan barang yang bukan miliknya
 - c. bertanggung jawab atas kesalahannya

38. Cara Moci dan Siro untuk menjaga hutan tempat tinggal mereka adalah
- a. menerkam manusia
 - b. membersihkan hutan
 - c. menanam bibit-bibit pohon
39. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah
- a. menanam tumbuhan di sekitar tempat tinggal
 - b. membuang sampah sembarangan
 - c. menebang pohon secara liar
40. Amanat dari cerita yang berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' adalah
- a. kita harus bertanggung jawab atas kesalahan yang kita perbuat
 - b. kita harus menolong teman yang sedang kesusahan
 - c. kita harus menjaga lingkungan tempat tinggal kita

Lampiran 2. Perhitungan Validitas Instrumen

Butir Soal	r_{hitung}	$r_{tabel\ 5\%}$	Keterangan
Item1	0,585	0,374	valid
Item2	0,807	0,374	valid
Item3	0,565	0,374	valid
Item4	0,492	0,374	valid
Item5	0,315	0,374	tidak valid
Item6	0,535	0,374	valid
Item7	0,535	0,374	valid
Item8	0,807	0,374	valid
Item9	0,656	0,374	valid
Item10	0,565	0,374	valid
Item11	0,575	0,374	valid
Item12	0,807	0,374	valid
Item13	0,565	0,374	valid
Item14	0,615	0,374	valid
Item15	0,807	0,374	valid
Item16	0,807	0,374	valid
Item17	0,240	0,374	tidak valid
Item18	0,585	0,374	valid
Item19	0,807	0,374	valid
Item20	0,535	0,374	valid
Item21	0,807	0,374	valid
Item22	0,588	0,374	valid
Item23	0,575	0,374	valid
Item24	0,516	0,374	valid
Item25	0,656	0,374	valid
Item26	0,269	0,374	tidak valid
Item27	0,508	0,374	valid
Item28	0,516	0,374	valid
Item29	0,531	0,374	valid
Item30	0,588	0,374	valid
Item31	0,162	0,374	tidak valid
Item32	0,531	0,374	valid
Item33	0,314	0,374	tidak valid
Item34	0,202	0,374	tidak valid
Item35	0,535	0,374	valid
Item36	0,769	0,374	valid
Item37	0,615	0,374	valid
Item38	0,769	0,374	valid
Item39	0,516	0,374	valid
Item40	0,656	0,374	valid

Lampiran 3. Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.932
		N of Items	17 ^a
	Part 2	Value	.901
		N of Items	17 ^b
		Total N of Items	34
		Correlation Between Forms	.702
		Spearman-Brown Coefficient	
Equal Length	.825		
Unequal Length	.825		
Guttman Split-Half Coefficient	.823		

a. The items are: item1, item2, item3, item4, item6, item7, item8, item9, item10, item11, item12, item13, item14, item15, item16, item18, item19.

b. The items are: item20, item21, item22, item23, item24, item25, item27, item28, item29, item30, item32, item35, item36, item37, item38, item39, item40.

Lampiran 4. Soal Valid

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Tokoh yang ada di dalam cerita berjudul 'Keledai yang Sakit' adalah
 - a. Keledai, Angsa, dan Kelinci
 - b. Keledai Ayam, dan Kelinci
 - c. Keledai, Bebek, dan Kelinci
2. Cerita yang berjudul 'Keledai yang Sakit' terjadi pada ... hari.
 - a. pagi hari
 - b. siang hari
 - c. sore hari
3. Latar cerita berjudul 'Keledai yang Sakit' berada di
 - a. di hutan dan di taman
 - b. di bukit dan di taman
 - c. di bukit dan di sungai
4. Hewan yang menyarankan Keledai untuk pergi ke rumah sakit adalah
 - a. Kelinci
 - b. Bebek
 - c. Ayam
5. Pada akhir cerita Keledai berjanji jika sudah sembuh akan
 - a. makan dengan teratur
 - b. berolahraga dengan teratur
 - c. membersihkan lingkungan tempat tinggal

6. Peralatan olahraga yang ingin dimiliki oleh keledai adalah
 - a. sepeda
 - b. raket
 - c. bola
7. Akibat yang dirasakan oleh Keledai karena tidak pernah berolahraga adalah
 - a. badan Keledai menjadi gendut
 - b. badan Keledai menjadi kurus
 - c. badan Keledai menjadi sakit
8. Amanat dari cerita yang telah kalian simak adalah
 - a. kita harus rajin berolahraga agar tubuh kita tidak mudah terserang penyakit
 - b. kita tidak boleh mengambil barang yang bukan milik kita
 - c. kita harus tolong menolong dalam kebaikan
9. Dalam cerita yang kalian simak terdapat dialog yang mengatakan bahwa sehat itu ... dan sakit itu
 - a. mahal dan mahal
 - b. murah dan mahal
 - c. mahal dan murah
10. Tokoh yang ada di dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
 - a. Macan Tutul, Keledai, dan Jerapah
 - b. Macan Tutul, Monyet, dan Katak
 - c. Macan Tutul, Monyet, dan Keledai

11. Latar cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' berada di
- di tepi sungai
 - di bukit
 - di hutan
12. Tokoh yang tidak bersyukur atas karunia yang diberikan Tuhan adalah
- Macan Tutul
 - Monyet
 - Jerapah
13. Nama tokoh Macan Tutul dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
- Onyit
 - Moci
 - Jeje
14. Nama tokoh Monyet dalam cerita berjudul 'Bersyukur dan Ikhlas' adalah
- Onyit
 - Moci
 - Jeje
15. Moci mempunyai keinginan yaitu
- memiliki bulu yang lebat
 - memiliki bulu yang lembut
 - memiliki bulu yang berwarna hijau
16. Tokoh yang membantu menyelesaikan masalah Moci adalah
- Jeje

- b. Siro
 - c. Onyit
17. Kita harus ... pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa.
- a. merusak
 - b. membuang
 - c. mensyukuri
18. Jeje memberikan syarat kepada Macan Tutul untuk makan ... seumur hidupnya agar bulunya dapat berubah menjadi berwarna hijau.
- a. sayur-sayuran
 - b. buah-buahan
 - c. daging
19. Tokoh yang ada dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. Buaya, Bebek, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
 - b. Buaya, Angsa, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
 - c. Buaya, Bebek, Kambing, Anak Gajah, dan Induk Gajah
20. Hewan yang kelaparan dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
- a. Induk Gajah
 - b. Keledai
 - c. Buaya
21. Yang dilakukan Bebek setelah mengetahui ada seekor Buaya yang sedang memburunya adalah
- a. berenang cepat ke darat dan berlari
 - b. berlari ke darat dan bersembunyi

- c. berenang cepat ke darat dan bersembunyi
22. Dalam cerita berjudul ‘Buaya yang Serakah’ ada seekor Anak Gajah yang berada di
- a. di hutan
 - b. di telaga
 - c. di tepi sungai
23. Cerita yang berjudul ‘Buaya yang Serakah’ menceritakan tentang
- a. Buaya yang mati karena serakah dan tidak bersyukur
 - b. Buaya yang mati karena berbohong
 - c. Buaya yang mati karena mencuri
24. Menolong adalah perbuatan yang
- a. terpuji
 - b. tercela
 - c. jahat
25. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Buaya adalah
- a. sombong
 - b. pemarah
 - c. serakah
26. Cara anak Gajah menyelamatkan diri dari Buaya adalah
- a. lari dan berteriak meminta tolong kepada semua hewan
 - b. lari dan berteriak meminta tolong memanggil induknya
 - c. lari sekuat tenaga
27. Amanat cerita yang berjudul ‘Buaya yang Serakah’ adalah

- a. menolong siapapun harus disertai dengan rasa tulus dan ikhlas
 - b. bersyukur atas pemberian Tuhan mekipun hanya sedikit
 - c. kita harus dapat memanfaatkan kesempatan yang ada
28. Cerita yang berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' menceritakan tentang
- a. Macan Tutul yang sedih karena hutan banjir
 - b. Macan Tutul yang sedih karena manusia membakar hutan
 - c. Macan Tutul yang sedih karena pohon di hutan ditebang oleh manusia
29. Menolong teman yang sedang berada dalam kesulitan merupakan perbuatan yang
- a. buruk
 - b. tercela
 - c. terpuji
30. Sikap buruk yang tidak dapat kita tiru dari tokoh Moci adalah
- a. bertanggung jawab atas kesalahannya
 - b. membantu Siro menanam bibit pohon
 - c. akan menerkam manusia yang datang untuk menebang pohon di hutan
31. Sikap baik yang dapat kita tiru dari tokoh Siro adalah
- a. menyelesaikan masalah tidak dengan kekerasan
 - b. mengembalikan barang yang bukan miliknya
 - c. bertanggung jawab atas kesalahannya
32. Cara Moci dan Siro untuk menjaga hutan tempat tinggal mereka adalah
- a. menerkam manusia
 - b. membersihkan hutan

- c. menanam bibit-bibit pohon
33. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah
- a. menanam tumbuhan di sekitar tempat tinggal
 - b. membuang sampah sembarangan
 - c. menebang pohon secara liar
34. Amanat dari cerita yang berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' adalah
- a. kita harus bertanggung jawab atas kesalahan yang kita perbuat
 - b. kita harus menolong teman yang sedang kesusahan
 - c. kita harus menjaga lingkungan tempat tinggal kita

Lampiran 5. Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 18. A |
| 2. A | 19. A |
| 3. B | 20. C |
| 4. A | 21. A |
| 5. B | 22. B |
| 6. A | 23. A |
| 7. C | 24. A |
| 8. A | 25. C |
| 9. B | 26. B |
| 10. B | 27. B |
| 11. C | 28. C |
| 12. A | 29. C |
| 13. B | 30. C |
| 14. A | 31. A |
| 15. C | 32. C |
| 16. A | 33. A |
| 17. C | 34. C |

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Margoyasan
Kelas / Semester	: II B / II
Tema	: Kesehatan
Subtema	: Keledai yang Sakit
Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke	: 1 (satu)

A. Standar Kompetensi

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

C. Indikator

- 1.3.1 Siswa menyebutkan tema yang terdapat dalam cerita.
- 1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.
- 1.3.7 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul 'Keledai yang Sakit' siswa dapat menyebutkan tema yang terdapat dalam cerita dengan tepat.

2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Keledai yang Sakit’ siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Keledai yang Sakit’ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Bacaan berjudul ‘Keledai yang Sakit’

Keledai yang Sakit

Pada suatu pagi di sebuah bukit, ketika matahari mulai terbit dan menyinari bumi, ada seekor bebek yang berjalan-jalan dengan semangat.

Bebek : “Wek. Wek. Wek. Wah, hari sudah pagi seperti biasa aku harus olahraga supaya aku selalu sehat dan tidak mudah sakit. Olahraga yang paling mudah aku lakukan adalah senam pagi.”

Kemudian Bebek bernyanyi sambil melakukan senam pagi.

Bebek : “Ayunkanlah lenganmu ke kiri dan ke kanan. Lalu hentakkanlah kakimu berganti kiri dan kanan. Ayo bukungkanlah badanmu lalu angkat lagi. Alangkah senangnya hatiku bila senam pagi.”

Selesai Bebek senam pagi datang seekor Keledai menghampiri Bebek.

Keledai : “Halo. Halo. Selamat pagi Bebek.”

Bebek : “Hai Keledai, selamat pagi.”

Keledai : “Aku lihat dari kejauhan, kamu tadi olahraga senam ya?”

Bebek : “Iya betul Keledai. Aku tadi olahraga senam supaya selalu sehat dan tidak mudah sakit.”

Keledai : “Aku tidak pernah olahraga karena ayah dan ibu belum bisa membelikan peralatan olahraga yang aku mau.”

Bebek : “Memangnya peralatan olahraga apa yang kamu inginkan?”

Keledai : “Aku ingin sekali punya sepeda. Kalau tidak ada sepeda aku malas berolahraga.”

Bebek : “Tidak boleh begitu Keledai. Untuk berolahraga kita tidak harus menggunakan peralatan apalagi menggunakan peralatan yang mahal.”

Keledai : “Ah, bagiku tidak asik kalau olahraganya hanya senam atau berlari saja. Pasti membosankan. Pokoknya aku tetap tidak mau olahraga kalau ayah dan ibuku belum bisa membelikan aku sepeda. Sudah ya Bebek, aku pergi dulu.”

Bebek : “Baiklah Keledai. Sampai bertemu lagi.”

Keesokan harinya, di taman yang indah ada seekor kelinci yang sedang asik bernyanyi.

Kelinci : “Betapa senang hatiku hidup ini indah bila aku sehat selalu. Betapa sedih hatiku bila aku sakit, tak bisa bermain dengan teman. Hidup sehat itu penting bagi aku dan penting untuk kita semua. Ayo kita semua jangan pernah lupa jaga kesehatan tubuh kita.

Tidak lama kemudian datanglah Keledai yang terlihat lesu.

Keledai : “Haduh. Haduh. Haduh.”

Kelinci : “Hai Keledai. Kamu kenapa?”

Keledai : “Aku sakit Kelinci. Badanku terasa menggigil kedinginan dan tubuhku lemas sekali dan aku juga menderita batuk.”

Kelinci : “Kalau kamu sakit, kamu harus berobat ke dokter Keledai.”

Keledai : “Aku tidak mau ke dokter Kelinci. Kasihan orang tuaku, kalau berobat ke dokter pasti biayanya mahal.”

Kelinci : “Oh begitu, berarti kamu sekarang sudah tahu kan bahwa sehat itu murah dan sakit itu mahal. Sekarang lebih baik kamu aku antar pulang ke rumah. Daripada sakit kamu semakin parah maka semakin mahal juga obat yang harus dibeli sama orang tua kamu.”

Keledai : “Iya deh kalau begitu. Jika sudah sembuh nanti aku akan rajin olahraga supaya tidak mudah sakit lagi. Betul katamu Kelinci, sehat itu murah dan sakit itu mahal.”

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Kontekstual
2. Model Pembelajaran : Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)
3. Metode Pembelajaran : Bercerita, tanya jawab, dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
- b. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan:

Apakah kalian senang mendengarkan cerita?

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
- c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan amanat oleh guru agar menjaga kesehatan tubuh dengan cara rajin berolahraga.
- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber

- a. Umri Nur'aini dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Pendongeng Indonesia. 9 Mei 2015. Dedot & Puppet Show Kak Rico. [https:// www. youtube. com/ watch? v= 47RIUP0s8Dc](https://www.youtube.com/watch?v=47RIUP0s8Dc). Diunduh pada tanggal 12 Februari 2016 jam 15.30

2. Media

- a. Boneka tangan berbentuk bebek, keledai, dan kelinci.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : esai
- d. Pedoman penilaian
 - 1) Jenis soal : Isian Singkat
 - 2) Jumlah soal : 10 butir
 - 3) Skor setiap jawaban benar : 1
 - 4) Skor maksimal : 10
 - 5) Nilai akhir : $\frac{10}{10} \times 100 = 100$
- e. Alat Penilaian :

Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.

1. Judul cerita yang telah kalian simak adalah

2. Tokoh yang terdapat dalam cerita yang kalian simak adalah
3. Yang dilakukan ayam pada pagi hari adalah
4. Peralatan olahraga yang ingin dimiliki oleh keledai adalah
5. Akibat yang dirasakan oleh Keledai karena tidak pernah berolahraga adalah
6. Hewan yang meminta Keledai pergi ke rumah sakit adalah
7. Cerita yang kalian simak tentang
8. Kita harus rajin berolahraga agar
9. Dalam cerita yang kalian simak terdapat dialog yang mengatakan bahwa sehat itu ... dan sakit itu
10. Keledai berjanji jika sudah sembuh nanti ia akan rajin

f. Kunci jawaban

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. Keledai yang Sakit | 7. Keledai yang sakit |
| 2. Bebek, Keledai, dan Kelinci | karena tidak mau berolahraga |
| 3. Olahraga berupa senam | 8. tubuh kita menjadi sehat |
| 4. sepeda | 9. murah dan mahal |
| 5. sakit | 10. berolahraga |
| 6. Kelinci | |

Menyetujui

Guru Kelas



Ning Sumarsih, S.Pd.

NIP. 19631011 200701 2 008

Yogyakarta, 2 Mei 2016

Mahasiswa



Diah Ayu Widowati

NIM. 12108244032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Margoyasan
Kelas / Semester	: II B / II
Tema	: Budi Pekerti
Subtema	: Bersyukur dan Ikhlas
Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke	: 2 (dua)

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

C. Indikator

1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.3 Siswa menyebutkan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita.

1.3.6 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

1.3.8 Siswa menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Bersyukur dan Ikhlas’ siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Bersyukur dan Ikhlas’ siswa dapat menyebutkan tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Bersyukur dan Ikhlas’ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.
4. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Bersyukur dan Ikhlas’ siswa dapat menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari dengan tepat.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Bacaan berjudul ‘Bersyukur dan Ikhlas’

Bersyukur dan Ikhlas

Suatu hari, di dalam hutan ada seekor macan tutul bernama Moci yang terlihat kebingungan. Moci bingung karena ia ingin mengganti warna bulunya. Sudah lama sekali Moci ingin mengganti warna bulunya yang belang-belang hitam dan putih.

Moci : “Haduh bagaimana ya, agar buluku bisa berganti warna? Aku ingin agar buluku hanya berwarna hijau. Pasti aku akan kelihatan keren banget, tapi bagaimana caranya” .

Kemudian datanglah seekor monyet bernama Onyit.

Onyit : “Pilih warna merah atau biru. Pilih warna biru atau merah ya.”

Moci : “Hai Onyit, kamu ingin mengganti warna bulumu ya? Beri tahu aku, bagaimana caranya agar aku bisa mengganti warna buluku?”

Onyit : “Ha? Mengganti warna bulu?”

- Moci : “Iya Onyit, aku ingin mengganti warna buluku.”
- Onyit : “Hemm, siapa yang bilang kalau aku akan mengganti warna buluku? Dari sejak lahir, buluku tumbuh dengan warna coklat seperti ini. Ayah dan ibuku warna bulunya juga sama dengan warna buluku. Saudara dan teman-temanku sesama monyet warna bulunya juga sama dengan aku.”
- Moci : “Pasti bisa. Pasti ada caranya. Aku ingin sekali bisa mengganti warna buluku agar tidak belang-belang hitam dan putih seperti ini.
- Onyit : “Tidak mungkin bisa Moci. Warna bulu kita diciptakan dan ditentukan oleh Sang Maha Pencipta. Kita tidak mungkin bisa menggantinya.”
- Moci : “Siapa tau aja ada obat yang bisa mengganti warna bulu yang baru tumbuh menjadi warna hijau.”
- Onyit : “ Ahaha, obat? Mana ada obatnya Moci. Kamu ini ada-ada saja.”
- Moci : “Daripada kamu menertawai aku, lebih baik kamu pergi saja dari sini Onyit. Kalau tidak, nanti aku cakar kamu.”
- Onyit : “Maafkan aku Moci. Aku tidak bermaksud menertawakanmu. Baiklah aku akan pergi dari sini sekarang.”

Setelah Onyit pergi datanglah seekor katak bernama Jeje.

- Jeje : “Hai Moci. Bagaimana kabarmu hari ini?”
- Moci : “Aku hari ini sedang kesal.”
- Jeje : “Kesal? Kesal kenapa?”
- Moci : “Kesal karena aku belum tahu bagaimana caranya agar buluku tumbuhnya tidak belang-belang hitam dan putih seperti ini lagi.”
- Jeje : “Aku tahu bagaimana caranya.”
- Moci : “Apa? Kamu tahu bagaimana caranya?”
- Jeje : “Iya, aku tahu. Caranya kamu tidak boleh makan daging lagi sedikitpun.”
- Moci : “Tidak boleh makan daging? Lalu jika aku lapar, apa yang harus aku makan?”
- Jeje : “Makan sayur-sayuran. Kalau kamu ingin bulumu tumbuh berwarna hijau maka kamu harus terus makan sayur-sayuran seumur hidupmu.”

- Moci : “Wah, mana enak makan sayur-sayuran. Tuhan kan telah mentakdirkan aku bahwa makananku adalah daging-dagingan bukan sayur-sayuran.”
- Jeje : “Nah, itu kamu pintar Moci. Begitu juga dengan warna bulu kamu. Tuhan telah mentakdirkan bahwa warna bulu kamu adalah warna belang-belang hitam dan putih bukan berwarna hijau. Tidak ada yang bisa mengubah takdir Tuhan.”
- Moci : “O iya ya. Aku baru mengerti sekarang sekeras apa pun aku berusaha tetap saja aku tidak akan bisa mengganti warna buluku menjadi warna hijau. Karena memang sudah menjadi kehendak Tuhan.”
- Jeje : “Kalau begitu kita sekarang membantu Onyit mengecat rumahnya.”
- Moci : “Ayok. Aku juga ingin meminta maaf kepada Onyit karena aku sempat memarahi Onyit.”

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Kontekstual
2. Model Pembelajaran : Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)
3. Metode Pembelajaran : Bercerita, tanya jawab, dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
- b. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan:

Apa saja cerita yang sudah pernah kalian dengar?

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
- c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan amanat oleh guru agar selalu bersyukur atas semua pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa.
- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber

- a. H. Suryanto, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Pendongeng Indonesia. 27 Juli 2015. Animal Puppet Show Kak Rico “Bersyukur & Ikhlas” – HomPim Pa Global TV. [https:// www. youtube. com/ watch? v= 6s35LpZMHGQ](https://www.youtube.com/watch?v=6s35LpZMHGQ). Diunduh pada tanggal 12 Februari 2016 jam 16.00

2. Media

- a. Boneka tangan berbentuk macan tutul, monyet, dan katak.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : esai
- d. Pedoman penilaian
 - 1) Jenis soal : Isian Singkat
 - 2) Jumlah soal : 10 butir
 - 3) Skor setiap jawaban benar : 1
 - 4) Skor maksimal : 10
 - 5) Nilai akhir : $\frac{10}{10} \times 100 = 100$
- e. Alat Penilaian :

Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.

1. Tokoh yang ada di dalam cerita yang telah kalian simak adalah
2. Moci mempunyai keinginan yaitu
3. Warna bulu yang dimiliki oleh Macan Tutul dalam cerita di atas adalah
4. Hewan yang mengejek Moci adalah
5. Jeje memiliki sifat yang
6. Jeje memberikan syarat kepada Macan Tutul untuk makan ... seumur hidupnya agar bulunya dapat berubah menjadi berwarna hijau.

7. Makanan yang tidak boleh dimakan oleh Macan Tutul agar bulunya dapat berubah menjadi berwarna hijau adalah
8. Kita harus ... meskipun memiliki warna kulit yang gelap.
9. Bersyukur atas semua pemberian dari Tuhan merupakan perbuatan yang
10. Pesan dari cerita yang telah kalian simak adalah

f. Kunci jawaban

- | | |
|---|---|
| 1. Macan Tutul, Monyet,
dan Katak | 6. sayur-sayuran |
| 2. memiliki bulu yang
berwarna hijau | 7. daging |
| 3. belang-belang hitam dan
coklat | 8. bersyukur |
| 4. Monyet | 9. terpuji |
| 5. bijakasna | 10. bersyukur atas
pemberian dari Tuhan
YME |

Menyetujui
Guru Kelas



Ning Sumarsih, S.Pd.
NIP. 19631011 200701 2 008

Yogyakarta, 3 Mei 2016
Mahasiswa



Diah Ayu Widowati
NIM. 12108244032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Margoyasan
Kelas / Semester	: II B / II
Tema	: Budi Pekerti
Subtema	: Buaya yang Serakah
Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke	: 3 (tiga)

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

C. Indikator

1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.4 Siswa menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.5 Siswa menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita.

1.3.7 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul 'Buaya yang Serakah' siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.

2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Buaya yang Serakah’ siswa dapat menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Buaya yang Serakah’ siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dengan tepat.
4. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Buaya yang Serakah’ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Bacaan berjudul ‘Buaya yang Serakah’

Buaya yang Serakah

Pagi hari yang cerah, di sebuah pinggiran sungai ada seekor buaya yang sedang kelaparan. Sudah tiga hari buaya tersebut belum makan. Perut buaya tersebut terasa lapar sekali. Oleh karena itu, hari ini dia harus mendapatkan makanan sebab jika tidak makan dia bisa mati kelaparan.

Kemudian buaya segera masuk ke dalam sungai. Dia berenang berlahan-lahan menyusuri sungai tersebut untuk mencari mangsa. Belum jauh buaya itu berenang, dia melihat ada seekor bebek yang juga sedang berenang di sungai yang sama. Buaya segera memburu bebek tersebut. Namun, bebek mengetahui ada seekor buaya yang sedang memburunya. Kemudian bebek segera berenang cepat ke darat dan ia berlari sekencang-kencangnya.

Bebek : “Tolong. Tolong. Siapapun yang mendengarku tolonglah aku. Aku akan dimangsa oleh seekor buaya.”

Namun Buaya tidak menghiraukan perkataan Bebek. Buaya terus memburu bebek tersebut. Kemanapun Bebek berlari buaya tetap saja mengejarnya. Hingga akhirnya Bebek tersebut terdesak di sebuah pohon yang besar dan tidak bisa kemana-mana lagi.

Buaya : “Hahaha. Mau kemana kau Bebek? Aku akan makan kau hari ini.”

Bebek : “Wek. Wek. Wek. Buaya jangan kau makan aku. Daging ku tidak banyak buaya. Pasti kau tidak akan kenyang jika memakanku. Lebih baik kau makan seekor keledai yang ada di dalam hutan. Keledai tersebut segar dan pasti dagingnya lebih banyak dari aku.”

Buaya pun menjadi tergiur dengan perkataan Bebek tersebut. Akhirnya Buaya meminta kepada Bebek tersebut untuk mengantarkannya ke dalam hutan untuk menemui Keledai. Bebek pun menyetujui permintaan Buaya.

Sesampainya di hutan Buaya melihat ada seekor keledai yang besar dan segar. Lalu Buaya segera mendekati Keledai tersebut. Sementara Bebek pergi meninggalkan Buaya dan kembali ke sungai. Ketika Buaya sudah berada di dekat Keledai. Buaya langsung mencengkeram kaki Keledai tersebut.

Keledai : “Tolong Buaya, jangan kau makan aku. Lebih baik kau makan seekor anak gajah. Pasti dagingnya lebih banyak dari pada aku. Anak gajah itu berada di telaga.”

Mendengar apa yang dikatakan oleh Keledai. Buaya pun tidak jadi memakan Keledai itu dan memilih pergi ke telaga untuk mencari anak gajah. Ketika sampai di telaga, Buaya melihat ada seekor anak gajah yang besar dan gemuk. Karena sudah sangat kelaparan, Buaya segera mendekati anak gajah tersebut. Ketika sudah dekat dengan anak gajah, Buaya langsung membuka mulutnya lebar-lebar.

Buaya : “Aku makan kau Anak Gajah.”

Anak Gajah kemudian lari dan berteriak minta tolong memanggil induknya.

Anak Gajah : “Tolong. Tolong. Tolong aku, ibu. Aku akan dimakan oleh seekor Buaya.”

Induk Gajah yang berada tidak jauh dari anaknya mendengar teriakan minta tolong anaknya. Kemudian Induk Gajah segera berlari mendekati suara teriakan anaknya. Ketika melihat ada Buaya yang akan memangsa anaknya, Induk Gajah langsung mendekati Buaya tersebut dan menginjak-injak. Buaya pun merasa kesakitan dan akhirnya Buaya tidak dapat bernafas lagi. Tamatlah riwayat Buaya dan Anak Gajah itu pun selamat dari terkaman Buaya yang kelaparan.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Kontekstual
2. Model Pembelajaran : Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)
3. Metode Pembelajaran : Bercerita, tanya jawab, dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
- b. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan:

Apakah kalian merasa senang ketika mendengarkan cerita saat pembelajaran?

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
- c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan amanat oleh guru agar selalu berterimakasih jika mendapatkan bantuan dari orang lain.

- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber

- a. H. Suryanto, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Kak Rico. 2 Februari 2015. Buaya yang Serakah. <https://www.youtube.com/watch?v=BI2HTGRUooo>. Diunduh pada tanggal 12 Februari 2016 jam 16.31

2. Media

- a. Boneka tangan berbentuk buaya, bebek, keledai, anak gajah, induk gajah.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : esai
- d. Pedoman penilaian
- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1) Jenis soal | : Isian Singkat |
| 2) Jumlah soal | : 10 butir |
| 3) Skor setiap jawaban benar | : 1 |
| 4) Skor maksimal | : 10 |
| 5) Nilai akhir | : $\frac{10}{10} \times 100 = 100$ |
- e. Alat Penilaian :

Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.

1. Tokoh yang akan dimangsa oleh Buaya dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah,,
2. Sifat yang dimiliki oleh tokoh Buaya dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
3. Sifat yang dimiliki oleh tokoh Induk Gajah dalam cerita berjudul 'Buaya yang Serakah' adalah
4. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Buaya adalah
5. Buaya melihat ada seekor Bebek yang sedang berenang di
6. Buaya mati diinjak oleh Induk Gajah saat berada di
7. Buaya memilih akan memakan Keledai dari pada Bebek karena
8. Cara anak Gajah menyelamatkan diri dari Buaya adalah
9. Jika ada teman yang mengalami kesulitan kita harus
10. Pesan dari cerita yang telah kalian simak adalah

f. Kunci jawaban

1. Bebek, Keledai, dan Anak Gajah
2. serakah
3. melindungi
4. serakah
5. di sungai
6. di telaga
7. Keledai memiliki daging yang lebih banyak dari Bebek
8. berlari dan berteriak minta tolong kepada induknya.

9. menolong
10. kita harus menyukuri pemberian dari Tuhan YME meskipun hanya sedikit.

Menyetujui
Guru Kelas



Ning Sumarsih, S.Pd.
NIP. 19631011 200701 2 008

Yogyakarta, 4 Mei 2016
Mahasiswa



Diah Ayu Widowati
NIM. 12108244032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Margoyasan
Kelas / Semester	: II B / II
Tema	: Lingkungan
Subtema	: Macan Tutul yang Sedih
Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke	: 4 (empat)

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

C. Indikator

1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.5 Siswa menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita.

1.3.6 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

1.3.7 Siswa menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’ siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’ siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.
4. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’ siswa dapat menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari dengan tepat.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’

Macan Tutul yang Sedih

Di suatu hutan yang rindang, ada seekor macan tutul bernama Moci yang sedang menangis meraung-raung.

Moci : “Aku sedih. Kenapa harus begini? Mereka jahat.”

Tidak jauh dari macan tutul ada seekor singa bernama Siro yang mendengar tangisan Moci. Siro kemudian datang menghampiri Moci.

Siro : “Hai Moci. Kenapa kamu menangis seperti itu? Malu tau, masak macan tutul menangis. Macan tutul kan binatang yang kuat, kekar, pemberani, ditakuti, dan tidak cengeng.”

Moci : “Aku sedih karena pohon di hutan ini banyak yang menebang. Hutan kita kini menjadi gundul dan tidak hijau lagi karena ulah manusia. Mereka jahat sekali terhadap kita. Kalau semua hutan habis ditebangi oleh manusia, dimana lagi kita harus tinggal dan berlindung?”

Siro : “Iya ya, benar juga kata mu. Bukan kamu saja yang bingung nantinya. Mau tinggal dimana kalau hutan sudah habis ditebangi. Aku juga akan merasakan hal yang sama, tetapi kamu tidak perlu

menangis seperti itu Moci. Jelek deh, masak Macan Tutul cengeng.”

Moci : “Habisnya aku tidak tahu lagi harus bagaimana Siro. Jadi aku menangis saja.”

Siro : “Permasalahan tidak akan selesai kalau kita hanya menangis. Kita justru harus melakukan sesuatu.”

Moci : “Apa yang harus kita lakukan Siro? Apakah kita harus terkam satu per satu manusia-manusia yang akan menebang pohon di hutan ini? Agar tidak ada lagi manusia yang bisa menebang pohon.”

Siro : “Jangan begitu Moci. Kalau seperti itu dapat menimbulkan permusuhan antara manusia dengan kita. Aku punya usul.”

Moci : “Apa itu?”

Siro : “Bagaimana kalau kita menanam bibit-bibit pohon agar kelak bisa tumbuh banyak pohon lagi di hutan ini.”

Moci : “Ah, percuma Siro. Nanti kalau bibitnya sudah tumbuh menjadi pohon yang besar pasti akan ditebang lagi oleh manusia.”

Siro : “Mudah-mudahan saja tidak seperti itu lagi Moci. Aku yakin, kelak para manusia yang suka menebang pohon sembarangan di hutan pasti sadar akan kekeliruannya. Pohon itu tidak hanya penting untuk kita para binatang, tetapi juga penting bagi manusia sebagai sesama makhluk hidup di atas muka bumi ini.”

Moci : “Baiklah kalau begitu. Aku akan membantumu untuk menanam bibit-bibit pohon.”

Kemudian Moci dan Siro dengan senang hati menanam bibit pohon sambil menyanyi bersama.

Moci& Siro: “Yok ayok ayok, kita ciptakan budaya menanam pohon. Menanam pohon agar bumi kita terlihat hijau lestari. Keletarian hutan mari kita jaga dengan menanam pohon. Pohon itu penting bagi semua makhluk hidup di bumi ini.”

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Kontekstual
2. Model Pembelajaran : Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)
3. Metode Pembelajaran : Bercerita, tanya jawab, dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
- b. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan:

Apakah cerita yang paling kalian suka dengarkan?

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
- c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
- d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan amanat oleh guru agar selalu menjaga dan merawat lingkungan tempat tinggal kita.
- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber

- a. Umri Nur'aini dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Pendongeng Indonesia. 27 Juli 2015. Dedot & Puppet Show Kak Rico – HomPimPa Global TV. [https:// www. youtube. com/ watch? v=qInOXp2zZKM](https://www.youtube.com/watch?v=qInOXp2zZKM). Diunduh pada tanggal 12 Februari 2016 jam 19.20

2. Media

- a. Boneka tangan berbentuk macan tutul dan singa.

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : esai
- d. Pedoman penilaian
 - 1) Jenis soal : Isian Singkat
 - 2) Jumlah soal : 10 butir
 - 3) Skor setiap jawaban benar : 1
 - 4) Skor maksimal : 10
 - 5) Nilai akhir : $\frac{10}{10} \times 100 = 100$
- e. Alat Penilaian :

Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.

1. Tokoh yang ada pada cerita berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' adalah
2. Latar cerita yang telah kalian simak berada di
3. Macan Tutul bersedih karena
4. Yang ingin dilakukan oleh Macan Tutul untuk menyelamatkan tempat tinggalnya adalah
5. Sikap baik yang dapat kita tiru dari tokoh singa adalah
6. Dalam cerita berjudul 'Macan Tutul yang Sedih' yang merusak hutan adalah
7. Hewan yang membantu macan tutul agar ia tidak bersedih lagi adalah
8. Cara macan tutul dan singa untuk menjaga lingkungan tempat tinggal mereka adalah
9. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah
10. Pesan dari cerita yang telah kalian simak adalah

f. Kunci jawaban

1. Macan Tutul / Moci dan Singa / Siro
2. di hutan
3. pohon-pohon yang ada di hutan banyak yang menebang
4. menanam bibit-bibit pohon
5. tidak mudah marah dan mencari solusi atas suatu permasalahan
6. manusia
7. Singa

8. menanam bibit-bibit pohon di hutan
9. tidak menebang pohon sembarangan, membuang sampah pada tempatnya, dan membersihkan lingkungan tempat tinggal
10. kita tidak boleh menebang pohon secara liar karena dapat merusak hutan.

Menyetujui

Guru Kelas



Ning Sumarsih, S.Pd.

NIP. 19631011 200701 2 008

Yogyakarta, 6 Mei 2016

Mahasiswa



Diah Ayu Widowati

NIM. 12108244032

Lampiran 7. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ACR	67,6	85,3
2.	RMS	76,5	82,4
3.	AR	94	100
4.	AN	82,4	94,1
5.	ACC	76,5	79,4
6.	AOR	67,6	79,4
7.	BAS	82,4	94
8.	BAW	82,4	85,3
9.	DFE	82,4	97
10.	DCL	82,4	91,2
11.	EW	73,5	79,4
12.	EMP	76,5	91,1
13.	FKP	91,1	100
14.	GFPA	94	100
15.	HRB	79,4	85,3
16.	KDP	73,5	88,2
17.	KAP	94	97
18.	NAA	82,4	82,4
19.	NHR	88,2	100
20.	RID	73,5	82,4
21.	YRNR	88,2	94,1
22.	ZAES	67,6	79,4
23.	FSP	67,6	82,4
24.	RWK	76,5	88,2
25.	IPYAF	85,3	91,2
26.	N	73,5	79,4

Lampiran 8. Analisis Hasil Penelitian

Statistics		Pretest	posttest
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		79.96	88.79
Median		80.90	88.20
Mode		82	79
Minimum		68	79
Maximum		94	100

Mean *Pretest* : 79,96

Posttest : 88,79

Median *Pretest* : 80,90

Posttest : 88,20

Modus *Pretest* : 82

Posttest : 79

Minimum *Pretest* : 68

Posttest : 79

Maximum *Pretest* : 94

Posttest : 100

Lampiran 9. Media Boneka Tangan

Cerita *Treatment* 1. Keledai yang Sakit



Keledai



Bebek



Kelinci

Cerita *Treatment* 2. Bersyukur dan Ikhlas



Macan Tutul



Monyet



Katak

Cerita *Treatment* 3. Buaya yang Serakah



Buaya



Bebek



Keledai



Anak Gajah



Induk Gajah

Cerita *Treatment* 4. Macan Tutul yang Sedih



Singa



Macan Tutul

Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Treatment atau pembelajaran di kelas



Siswa menggunakan boneka tangan



Siswa di kelas saat mengerjakan soal *pretest*



Siswa di kelas saat mengerjakan soal *posttest*

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA BONEKA TANGAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : II / II

Validator : Sungkono, M.Pd.

Tanggal : 26 April 2016

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, komentar, dan saran akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran ini. Oleh karena itu, dimohon kepada Bapak Sungkono, M.Pd. untuk mengisi instrumen dengan membubuhkan tanda (✓) dan menulis pada lembar yang telah disediakan.

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kriteria Pemilihan Media					
	a. Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar					✓
	b. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
	c. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD					✓
2.	Pemanfaatan Media					
	a. Efisien terhadap tempat					✓
	b. Efisien terhadap persiapan				✓	
	c. Kemudahan dalam penggunaan media					✓
	d. Dapat mengembangkan imajinasi anak				✓	
3.	Bentuk Fisik Media				✓	

	a. Ketepatan ukuran media				✓	
	b. Keamanan media bagi siswa					✓
	c. Media boneka tangan dapat menarik perhatian siswa					✓
	d. Media boneka tangan dapat memfokuskan perhatian anak pada materi menyimak cerita					✓

Keterangan:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar/ Saran:

- Warna Boneka binatang/beberapa binatang perlu di-
sesuaikan dengan warna binatang aslinya agar
lebih riil.
- Proporsi binatang kurang sesuai

Kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu)

Yogyakarta, 26 April 2016

Validator



Sungkono, M.Pd.

NIP 19611003 198703 1 003



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 515862

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1754

3217/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 2630/UN34.11/PL/2016 Tanggal : 28 April 2016

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendaftaran, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : DIAH AYU WIDOWATI
No. Mhs/ NIM : 12108244032
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Dra. Suyatinah, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS II B SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 29 April 2016 s/d 29 Juli 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

DIAH AYU WIDOWATI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 29 April 2016
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Margoyasan Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH TIMUR
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGOYASAN

Jl. Tamansiswa No. 4 Yogyakarta Kode Pos : 55111 Telp. (0274) 450489
HOTLINE SMS : 087843286594 E MAIL : sdnegeri.margoyasan@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 078

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : JUMIYO, S.Pd
NIP : 19590512 197803 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Margoyasan UPT Yogyakarta Wilayah Timur

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : DIAH AYU WIDOWATI
NIM : 12108244032
Jurusan : PGSD
Prodi/Fakultas : PSD/ Ilmu Pendidikan UNY

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Margoyasan dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan"** sejak Bulan April s/d Bulan Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Mei 2016
Kepala Sekolah

JUMIYO, S.Pd
NIP. 19590512 197803 1 003

